



XBOX 360®

KONAMI

PES 2012

PRO EVOLUTION SOCCER





WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

Erste Schritte	05	Spielbildschirm	13
Hauptmenü	06	Steuerung	14
• Spielmodi	06	• Allgemeine Steuerung	14
• Editier-Modus	07	• Steuerung für Anfänger	16
• Zusatzinhalte	07	• Steuerung für Fortgeschrittene	19
• Galerie	07	Mit Xbox LIVE verbinden	24
• Systemeinstellungen	07	(Online-Modus)	24
Persönliche Daten	08	Mitwirkende	26
Strategie	10	Garantie/Product Support	27

Vielen Dank, dass Sie sich für PES 2012 von Konami entschieden haben. Wir empfehlen Ihnen, sich dieses Handbuch aufmerksam durchzulesen, bevor Sie mit dem Spiel beginnen, und es für spätere Referenzzwecke gut aufzubewahren.

HINWEIS: Das Handbuch kann bei Konami nicht nachbestellt werden.

Konami ist fortwährend bemüht, die Qualität seiner Produkte zu verbessern. Aus diesem Grund können sich Spielversionen zu verschiedenen Veröffentlichungszeitpunkten im Detail voneinander unterscheiden.

PES 2012 European Brand Management: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, drücken Sie im Titelschirm eine beliebige Taste. Daraufhin werden Ihre Systemdaten erstellt und Sie können die „Trainingsaufgaben“ absolvieren, um Ihre Fähigkeiten im Spiel zu verbessern. Sollten Sie mit PES nicht vertraut und unsicher sein, wie man schießt, dribbelt oder verteidigt, bietet sich Ihnen hier die perfekte Möglichkeit, dies zu erlernen. Wenn Sie das Training an dieser Stelle überspringen, gelangen Sie zum Hauptmenü, wo Sie die Möglichkeit haben, einen Modus auszuwählen und das Spiel zu starten.

Beim nächsten Spielstart werden vorhandene Daten automatisch geladen und Sie können über das Hauptmenü auf die Trainingsaufgaben zugreifen.

HINWEIS: Bei allen in diesem Handbuch enthaltenen Aktionen wird davon ausgegangen, dass Sie für Spielerbewegungen die Steuerung mit dem linken Stick (**L**) festgelegt haben. Standardmäßig können Sie sowohl **L** als auch das Steuerkreuz (**+**) verwenden. Weitere Informationen finden Sie auf den Seiten 8 und 16.

ERSTER SPIELSTART

Benutzen Sie das Steuerkreuz (**+**) oder den linken Stick (**L**), um sich durch Menüs zu bewegen.

Mit der **A**-Taste bestätigen Sie Ihre Auswahl, mit der **B**-Taste brechen Sie Aktionen ab oder wechseln zu vorherigen Bildschirmen.

Im unteren Bildschirmbereich finden Sie eine Reihe von Hilfefunktionen. Wenn Ihnen eine bestimmte Option nicht klar ist, halten Sie den Cursor eine kurze Zeit darüber. Im nun erscheinenden Pop-up-Fenster wird die Funktion in einem Hilfetext erläutert.

Wenn das Hilfe-Symbol im unteren Bildschirmbereich erscheint, können Sie mit **L** einen Text mit Erklärungen zum Spiel oder aktuellen Bildschirm anzeigen lassen.

WICHTIGE INFORMATIONEN ZUM SPEICHERN VON SPIELDATEN

Um Ihren momentanen Spielfortschritt zu speichern, wählen Sie „Speichern“ im Menü des jeweiligen Modus. Wenn Sie Daten automatisch speichern möchten (zum Beispiel nach dem Ende eines Spiels), wählen Sie „Speichern“ und aktivieren Sie danach die Funktion „Auto-Speicherung“.

WICHTIGE INFORMATIONEN ZU MEISTER-LIGA-DATEN

Wollten Sie immer schon mal gegen Ihre Freunde antreten, um herauszufinden, wer das bessere Meister-Liga-Team hat? Sichern Sie dazu einfach Ihre Mannschaftsdaten auf einem Speichermedium und nehmen Sie sie überallhin mit. Wechseln Sie, nachdem Sie die Daten auf das System eines Freundes kopiert haben, zu „Team wählen“/„Benutzerdaten“.

Achtung: Haben beide Meister-Liga-Datensätze identische Namen (wie zum Beispiel „Teamdaten 01“), riskieren Sie, die Daten Ihres Freundes zu überschreiben. Um dies zu verhindern, können Sie den Namen ändern, indem Sie die Daten im Meister-Liga-Menü an einem anderen Ort speichern.

HAUPTMENÜ-BILDSCHIRM

Im Hauptmenü haben Sie Zugriff auf alle Spielmodi, Features und Optionen von PES.

Wenn Sie ein Spiel in einem der folgenden Modi starten, können Sie die individuellen Einstellungen nach Ihrem Geschmack festlegen. Wählen Sie dazu einfach eine der verschiedenen Optionen wie zum Beispiel Schwierigkeitsgrad, Spielänge etc. aus und ändern Sie diese.





FREUNDSCHAFTSSPIEL

Spielen Sie mit Freunden oder dem Computer bzw. gegen sie oder schauen Sie einfach zwei computergesteuerten Mannschaften bei ihrem Spiel zu. Hier haben Sie auch die Möglichkeit, Onlinespiele zu starten.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Treten Sie im exklusiven UEFA Champions League-Modus gegen die Elite des europäischen Fußballs an. Ist Ihre Mannschaft stark genug, um in der Gruppenphase zu bestehen? Erreichen Sie die K.o.-Runden? Schaffen Sie es, als einer der wenigen den Pokal in Händen zu halten, von dem jeder Spieler, Manager und Fan träumt?



COPA SANTANDER LIBERTADORES

Wählen Sie eine lateinamerikanische Vereinsmannschaft und nehmen Sie die Herausforderung an, um schließlich den begehrten Copa Santander Libertadores in den Händen zu halten!



WELT DES FUSSBALLS NEU

„Welt des Fußballs“ bietet Ihnen den anspruchsvollsten PES-Spielmodus.

Ob Sie sich für die komplexe „Meister-Liga“, das herausfordernde „Werde zur Legende“ oder den brandneuen „Klub-Boss“ Modus entscheiden – Sie werden auf jeden Fall viel Spaß haben.



Meister-Liga: Treten Sie in der gefeierten „Meister-Liga“ an und erleben Sie eines der detailreichsten Ligen-systeme, das es je in einer Fußballsimulation gegeben hat. Entwickeln Sie Ihre Spieler, verstärken Sie Ihre Mannschaft durch Transfers und managen Sie Ihren Verein. Führen Sie das Team von Erfolgen im Inland zu internationalem Ruhm in der UEFA Champions League und UEFA Europe League. Einfach unerreich.



Werde zur Legende: In diesem fordernden Modus erleben Sie die Karriere eines von Ihnen erstellten Spielers. Wenn Sie gute Leistungen erbringen, wächst Ihr Ansehen und Sie erhalten Transferangebote von verschiedenen Vereinen. Schaffen Sie es, in die Geschichte des Fußballs einzugehen?



Klub-Boss (Freischaltbarer Modus): NEU In diesem neuen Modus erleben Sie das Spiel aus dem Sitzungssaal eines Vereinseigentümers. Ihre Aufgaben umfassen die Auswahl des richtigen Trainers, den Umgang mit Sponsoren und nicht zuletzt die Vorgabe der Richtung, in die Ihr Verein sich bewegen soll.

HINWEIS: Erhalten Sie „Game Points“ (GP) und tauschen Sie sie unter „Zusatzinhalte“ ein, um diesen Modus freizuschalten. Jetzt können Sie erleben, welchen Herausforderungen sich ein Klub-Boss jeden Tag stellen muss.



LIGA & POKAL

Treten Sie in verschiedenen Liga- und Pokalwettbewerben an. Eine gute Tabellenposition ermöglicht Ihnen in der folgenden Saison die Teilnahme an der UEFA Europa League oder sogar der UEFA Champions League. Wählen Sie „Bearbeitungsmodus“ im Hauptmenü aus, um Wettbewerbsregeln und andere Optionen zu ändern.



COMMUNITY

Treffen Sie sich mit Freunden und treten Sie in einer Vielzahl von Spielen nach verschiedenen Regeln an.



ONLINE

Stellen Sie eine Verbindung zu Xbox LIVE her und treten Sie gegen Spieler aus vielen verschiedenen Ländern mit derselben PES 2012-Version an (siehe Seite 24).



TRAINING NEU

Die perfekte Möglichkeit, sich mit den verschiedenen Fußballtechniken und -fertigkeiten vertraut zu machen. Wählen Sie die brandneuen „Trainingsaufgaben“, um in Missionen und Herausforderungen Ihr Können auf die Probe zu stellen, oder das „Freie Training“, in dem Sie Spielsituation auf beliebige Art trainieren können.

Wenn das Training einem richtigen Spiel ähneln soll, wählen Sie im Pausemenü den Punkt „Strategie“. Legen Sie danach die Reservespieler des Auswärtsteams fest, indem Sie drücken und „Teilnahmeinstellung“ wählen.



Tipp des Trainers

Ihr Trainer weiß: „Unterschätzen Sie niemals die Wichtigkeit des Trainings!“

Versuchen Sie es mal mit den neuen „Trainingsaufgaben“. Mit diesen Herausforderungen können Sie Ihr Spiel perfektionieren!“



EDITIER-MODUS

Im Bearbeitungsmodus können Sie Spieler, Embleme und Wettbewerbsnamen ändern sowie Lieder und Fangesänge auswählen. Sie haben sogar die Möglichkeit, eigene Stadien und Plätze zu erstellen.



Tipp des Trainers

- Bearbeitete Spieler werden in allen Offline-Spielmodi, bearbeitete Trikots in allen Offline- und Online-Spielmodi verwendet.
- Wählen Sie „Laden“, um Editierte Daten aus PES 2011 zu importieren und einzusetzen. Daten anderer Modi können auf diese Art nicht verwendet werden. Denken Sie daran, dass durch die Verwendung von Daten aus PES 2011 alle von Ihnen in PES 2012 erstellten Editierten Daten überschrieben werden.



ZUSATZINHALTE

Schalten Sie zusätzliche Objekte und Erweiterungen mit „GP“ (Game Points) frei, die Sie sich in den Spielen verdienen können.

HINWEIS: Wählen Sie „Datenpakete“, um die neuesten Uploads über das Internet zu erhalten.



GALERIE

Schauen Sie sich Ihre bisherigen Leistungen, Ergebnisse und gespeicherten Wiederholungen an.



PERSÖNLICHE DATEN NEU

Speichern Sie Cursor-Einstellungen und erstellen/sichern Sie Avatare sowie Kombinationstricks unter verschiedenen Benutzernamen. Einstellungen für persönliche Daten sind in allen Spielmodi verwendbar (siehe Seite 8).



SYSTEMEINSTELLUNGEN

Wählen Sie Anzeigeeinstellungen, eine Spielgeschwindigkeit und eigene Wiedergabelisten.

NEU

Hierbei handelt es sich um Daten, in denen verschiedene Benutzer ihre Avatare, Cursor-Einstellungen und Tastenkonfigurationen speichern können. Verwenden Sie Ihre bevorzugte Zusammenstellung einfach, indem Sie die Persönlichen Daten vor einem Spiel laden. Sie haben auch die Möglichkeit, die Daten auf ein Speichermedium zu übertragen und mitzunehmen. Wenn Sie also bei Freunden spielen, können Sie dort Ihre persönlichen Daten problemlos auf dem System Ihres Freundes laden.



Tipp des Trainers

- Denken Sie daran, dass andere Onlinenutzer Ihren Avatar sehen können.
- Sie können Persönliche Daten unter „Einstellungen für Persönliche Daten“ im Hauptmenü oder über die Option „Seite wählen“ vor dem Spielstart erstellen oder bearbeiten.

EINSTELLUNGEN FÜR PERSÖNLICHE DATEN

Name der Persönlichen Daten: Geben Sie einen gewünschten Namen ein.

Avatar: Erstellen Sie einen Avatar für Ihre Persönlichen Daten.

Meine Favoriten: Wählen Sie Ihr Lieblingsteam und Ihren Lieblingsspieler aus.

NEU

Cursor-Einstellungen: Wählen Sie aus, wie der Cursor gewechselt wird (die Art und Weise des Wechsels zwischen von Ihnen kontrollierten Spielern), und legen Sie „Cursor-Beschreibung“, „Anzeigeeinstellungen“ sowie die Stufe der „Passhilfe“ fest. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Pässe landen bei Spielern derselben Mannschaft. Darüber hinaus können Sie auswählen, ob „Grätschen“ aktiviert werden sollen. In diesem Fall versuchen Spieler Ihres Teams manchmal Grätschen automatisch auszuführen.

Folgende Cursor-Einstellungen sind verfügbar:

- Unterstützt:** Der Cursor wechselt automatisch zwischen den Spielern. Sie haben die Möglichkeit, dies durch Drücken von **LB** zu umgehen.
- Halb unterstützt:** Der Cursor wechselt nur automatisch, wenn die Mannschaft angreift. Beim Verteidigen müssen Sie den Cursor manuell durch Drücken von **LB** wechseln.
- Nicht unterstützt:** Der Cursor bleibt auf einem Spieler, bis Sie **LB** drücken.
- Fest:** Der Cursor bleibt auf einem ausgewählten Feldspieler.

Tastenkongfiguration: Wählen Sie aus einer Vielzahl von Spieler- und Mitspieler-Steuern sowie Controller-Konfigurationen aus und passen Sie sie nach Ihren Vorstellungen an.

- Spielerbewegung:** Sie haben die Wahl zwischen **L + O**, **L** (empfohlen) und **O**.
- Mitspieler-Steuerung:** Wählen Sie zwischen „Unterstützt“ (drücken Sie **LB** danach **O** zur Auswahl eines Spielers und lassen Sie ihn direkt in die gegnerische Hälfte laufen) oder „Manuell“ (drücken Sie **LB** drücken Sie **O** zur Auswahl eines Spielers, um seinen Lauf vollständig mit **O** zu steuern, während Sie Ihren aktiven Spieler noch mit **L** steuern).
- Control Type:** Steuerungsart: Legen Sie Ihre bevorzugte Steuerungsart fest. Weitere Einzelheiten finden Sie im Konfigurationsdiagramm auf dem Bildschirm.

Spielerunterstützung: Wählen Sie aus, ob die Spielersteuerung unterstützt werden soll. Bei aktivierter Option passen, schießen und klären die Spieler automatisch.

Dies trifft auch auf Grätschen zu, für die es folgende zusätzliche Einstellungen gibt: nie (aus), gelegentlich basierend auf der Situation (normal), oft (schwierig).

Kombinationstricks: Diese ermöglichen Ketten aus bis zu vier Aktionen, indem Sie einfach **LB** und **O**, **O**, **LB** oder **O**, **LB** drücken.

Wählen Sie die Option „Kombinationstricks“ in den Persönlichen Daten aus, um neue Kombinationstricks zu erstellen oder vorhandene zu ändern.

Wählen Sie zum Erstellen neuer Tricks Richtungen des **O** wie zum Beispiel **O**, aus und legen Sie danach bis zu vier Tricks und Fertigkeiten fest. Wenn Sie mit der Zusammenstellung zufrieden sind, können Sie sie benennen. Abschließend müssen Sie die Tricks über die Option „Steuerung zuweisen“ aktivieren.



Tipp des Trainers

Um Kombinationstricks, die Sie einem bestimmten Controller zugewiesen haben, gemeinsam mit Ihrer Strategie zu speichern, wählen Sie „Datenverwaltung“ und danach „Speichern“ aus (siehe „Strategie“ auf Seite 10). Spielen mehrere Benutzer in einer Mannschaft, kann jeder eine eigene Zusammenstellung von Kombinationstricks durch Auswahl der Persönlichen Daten verwenden.

Importieren: Importieren Sie Persönliche Daten von Ihrem Speichermedium.

Exportieren: Exportieren Sie Persönliche Daten auf Ihr Speichermedium.

STRATEGIEEINSTELLUNGEN

In den Unterstützten Einstellungen können Sie durch Auswahl einiger Stichworte eine Strategie erstellen. Drücken Sie, wenn Sie bereit sind, die **B**-Taste, um zum Spielmenü zurückzukehren. Sobald Sie mit den Feinheiten der Spielpläne vertraut sind, können Sie versuchen, einen eigenen zu erstellen.

In Mehrspielerpartien wird der Controller, von dem aus der Benutzer die Strategie bearbeiten kann (automatisch der mit der niedrigsten Nummer), als „Anführer“ bezeichnet.

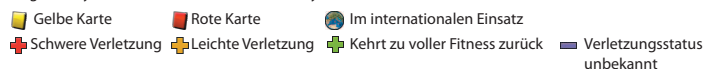
Während eines Spiels können Sie über das Pausemenü ebenfalls auf die Strategie zugreifen.



Drücken Sie **LB** / **RB**, um die Spielfeldanzeige umzuschalten auf:



Folgende Symbole können neben den Trikotsymbolen erscheinen:



Bei Verwendung von Position/Gesamtbewertung werden Spieler, die Spielstil-Karten besitzen, mit einem Stern markiert (siehe Seite 11).

SPIELERINFORMATIONEN ANZEIGEN

Um Informationen über einen Spieler auf dem Platz zu erhalten, platzieren Sie einfach den Cursor über ihm und drücken Sie **A**. Daraufhin werden Name, Nummer, aktuelle Position und sein Rang (in absteigender Reihenfolge von A bis E) angezeigt. Drücken Sie **Y**, wenn Sie sich vereinfachte Angaben über den Spieler in vier Kategorien („Technik“, „Geschwindigkeit“, „Widerstand“ und „Fitness“) sowie eventuell vorhandene Spielstil- oder Fähigkeitskarten ansehen möchten. Auf weitere Einzelheiten können Sie durch Auswahl der Kategorien zugreifen.

Wenn Sie einen Spieler auf eine neue Position setzen, wird diese rechts neben der aktuellen angezeigt.

Spielstil- und Fähigkeitskarten

Einige Spieler besitzen Spielstil- und Fähigkeitskarten, die ihnen Vorteile gegenüber dem anderen Team verschaffen können. Wenn Sie sich die Karten eines Spielers ansehen möchten, wählen Sie ihn aus und drücken Sie **Y**. Die Hilfefunktion des Spiels enthält weitere Hinweise.

POSITIONEN BEARBEITEN UND AUSWECHSLUNGEN DURCHFÜHREN

Um die Position eines Spielers auf dem Platz zu ändern, platzieren Sie den Cursor über ihm und drücken Sie **A**, um ihn zu nehmen. Drücken Sie **A** erneut, wenn Sie ihn auf die gewünschte Position gesetzt haben.

Wenn Sie einen Spieler nehmen, wird ein Spielfeldabschnitt markiert. Hierdurch sehen Sie, wo der Spieler basierend auf seiner Rolle positioniert werden sollte.

Um Auswechslungen durchzuführen, nehmen Sie den Spieler, den Sie aus der Aufstellung entfernen möchten, indem Sie **A** drücken. Bewegen Sie den Cursor über den Spieler, der seinen Platz einnehmen soll, und drücken Sie zur Bestätigung noch einmal **A**.



Tipp des Trainers

- **Spielerpositionen werden automatisch durch Ihre Platzierung auf dem Spielfeld bestimmt.**
- **Für jede Aufstellung gibt es eine festgelegte minimale und maximale Anzahl von Spielern, die auf bestimmten Positionen eingesetzt werden können. Wenn Sie einen Spieler nicht an der gewünschten Stelle platzieren können, sehen Sie sich Ihre Aufstellung an.**

Einstellungen im Spielermenü

Um auf die Einstellungen des Spielermenüs zuzugreifen, wählen Sie einen Spieler auf dem Platz aus und drücken Sie die **X**-Taste. Daraufhin haben Sie folgende Optionen:

- **Position wählen:** Legen Sie die Position des Spielers manuell fest.
- **Als Kapitän wählen:** Wählen Sie den Spieler als Kapitän aus.
- **Deckungsarten:** Legen Sie fest, welche Gegner vom Spieler gedeckt werden.
- **TeilnahmeEinstellung:** Lassen Sie den ausgewählten Spieler an einem Training teilnehmen (nur verfügbar im Freien Training).

STRATEGIEMENÜ

Optimieren Sie Ihre Strategie auf verschiedene Arten.

HINWEIS: In den Einstellungen der Persönlichen Daten können Sie die Steuerungen zur Auswahl von „Standardstrategien“ und „Taktische Hilfe“ ändern.



Standardtaktiken 1, 2, 3, 4

Legen Sie eine Auswahl von Standardtaktiken fest (maximal vier), von denen immer eine in Spielen automatisch angewendet wird.

Zum Erstellen einer Standardtaktik müssen Sie zuerst eine Aufstellung auswählen und können dann individuelle Optionen ändern.

HINWEIS: Durch die Verwendung bestimmter Strategien können sich Einschränkungen hinsichtlich der Auswahl einstellbarer Schieberegler ergeben. Die im Pausemenü während eines Spiels angezeigte Strategie gibt die momentan aktiven Standardtaktiken wieder (Standardtaktik 1 vor dem Anstoß).

Taktische Hilfe

Legen Sie fest, ob taktische Aktionen wie zum Beispiel „Abseitsfallen“, „Spielerwechsel“, „Aufstellung ändern“ oder „Änderungen der Offensiv-Ausrichtung“ in Spielen automatisch erfolgen sollen. Darüber hinaus können Sie dem Steuerkreuz (↻) Strategien zuweisen und sich eine Startaufstellung automatisch aus-suchen lassen.

HINWEIS: In bestimmten Situationen können einige Strategien nicht verwendet werden.

Einstellungen für Standardsituationen

Benennen Sie Ihren Spieler für Standardsituationen. Unter „Spieler nach vorne“ können Sie den Defensivspieler auswählen, der sich in Standardsituationen in Richtung der gegnerischen Hälfte bewegt.

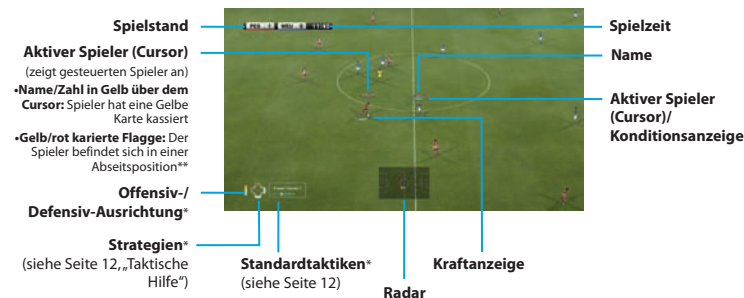
Datenverwaltung

Speichern oder Laden Sie Ihre Strategie.

Co-Trainermodus

Ist dieser Modus aktiviert, können Sie taktische Anweisungen geben, während der Computer die Spieler auf dem Platz steuert.

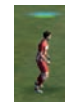
In diesem Abschnitt lernen Sie die verschiedenen Informationen kennen, die während eines Spiels auf dem Bildschirm zu sehen sind. Greifen Sie auf „System-Einstellungen“/„Spielbildschirm-Einstellungen“ über das Haupt- oder Pausemenü zu, um die Anzeige nach Ihren Wünschen anzupassen.



* wird nur kurze Zeit beim Wechseln angezeigt. Einzelheiten zur Steuerung finden Sie auf Seite 23

** nur wenn der Cursor auf „Fest“ eingestellt ist.

GESTEUERTER SPIELER – LEISTEN UND ANZEIGEN



Aktiver Spieler: Der aktive gesteuerte Spieler wird durch eine Leiste (den sogenannten „Cursor“) über seinem Kopf markiert. Jeder Benutzer wird durch eine unterschiedliche Farbe gekennzeichnet, die Sie bei Auswahl der Seiten sehen können.

Konditionsanzeige: Unter dem aktiven Spieler befindet sich die Konditionsanzeige (falls sie in den Spielbildschirm-Einstellungen aktiviert wurde). Grün steht für gute Kondition, rot bedeutet, dass der Spieler erschöpft ist.



Kraftanzeige: Die Kraftanzeige erscheint unter dem Spieler, wenn Sie einen Pass oder Schuss starten. Je länger Sie die entsprechende Taste gedrückt halten, desto weiter füllt sich die Anzeige und desto kraftvoller wird der Pass oder Schuss ausgeführt.

EREIGNISSYMBOLLE



Rückkehr ins Spiel (keine Verletzung)



Rückkehr ins Spiel (leichte Verletzung)



Keine Rückkehr ins Spiel (aufgrund einer Verletzung)



Indirekter Freistoß



Nachspielzeit: Anzahl der Minuten, die nachgespielt werden



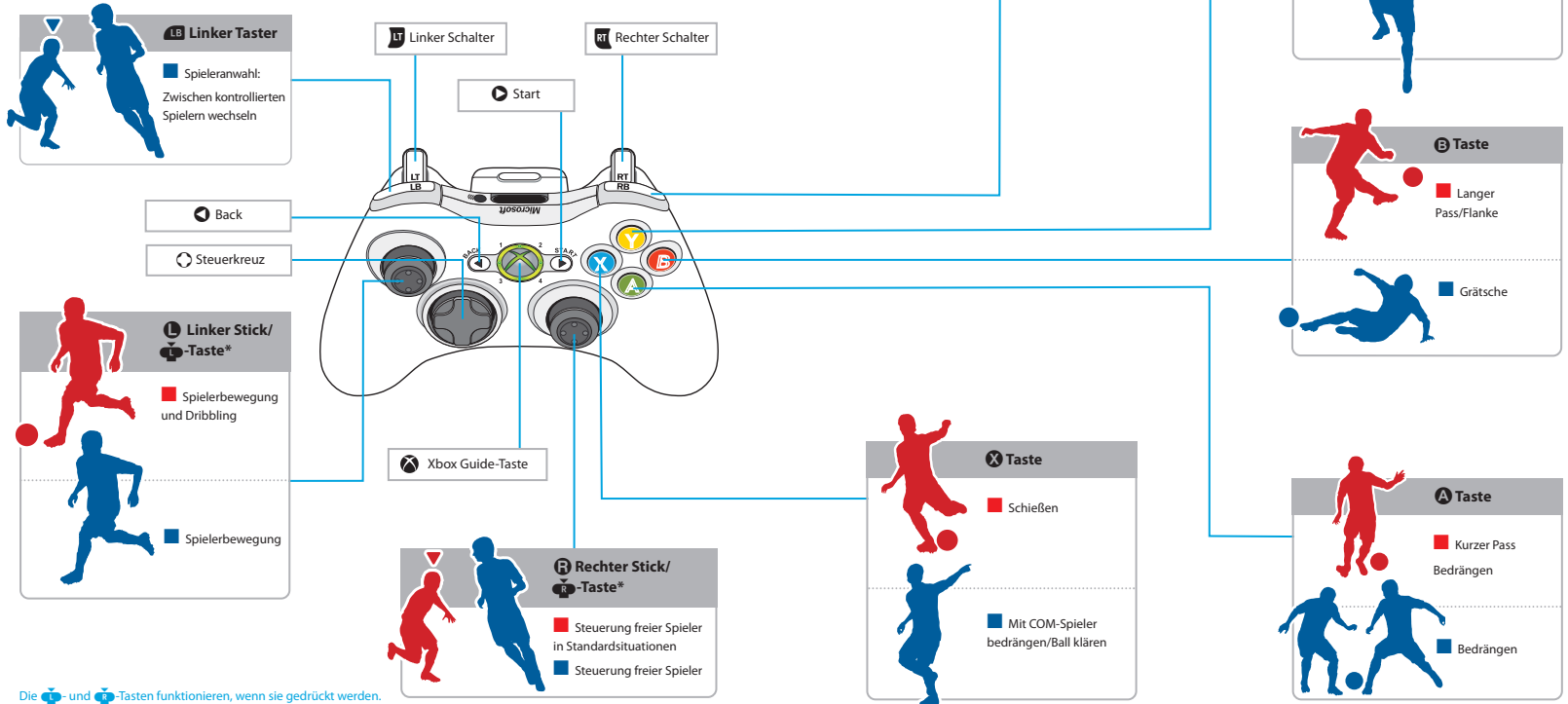
Auswechslungen (rein/raus)

Wireless Controller

Die Erläuterungen in diesem Handbuch enthalten eine große Anzahl von Steuerungen, Tricks und Fähigkeiten. Aber es gibt noch mehr! Im Pausemenü des Spiels finden Sie die „Liste der Aktionen“ mit weiteren Einzelheiten.

Bei allen gezeigten Steuerungen können Eingaben mit dem linken Stick (L) auch über das Steuerkreuz (C) erfolgen. Wählen Sie „Tastenkongfiguration“ unter „System-Einstellungen“/„Controller-Einstellungen“ aus, um Ihre Tastenbelegung zu ändern (weitere Informationen auf den Seiten 8 und 16).

■ Angriff ■ Abwehr





Tipp des Trainers

Machen Sie sich vor dem Lesen bitte mit folgenden Punkten vertraut:

- Bei allen hier gezeigten Aktionen wird davon ausgegangen, dass Sie für Spielerbewegungen die Steuerung mit dem linken Stick (L) festgelegt haben. Standardmäßig können Sie sowohl L als auch das Steuerkreuz (D) verwenden (siehe Seite 8, „Einstellungen für Persönliche Daten“/„Tastenkongfiguration“). Wir empfehlen die Verwendung der L-Option, da Sie in diesem Fall mit D „Standardtaktiken“ und „Taktische Hilfe“ aufrufen sowie die „Offensiv-Ausrichtung“ einfacher ändern können.
- Bei allen Bewegungen des linken (L) und rechten Sticks (R) wird davon ausgegangen, dass sich Ihr Spieler direkt von links nach rechts bewegt.
- Neue oder seit der letzten Version geänderte Steuerungen sind mit **NEU** gekennzeichnet.

ANGRIFFSSTEUERUNG

DRIBBLING

Dribbling

Benutzen Sie L, um den von Ihnen kontrollierten Spieler in die ausgewählte Richtung dribbeln zu lassen.

Sprint-Dribbling

Halten Sie RB + L, um mit dem Ball zu sprinten.

BALLANNAHME

Ballannahme

Drücken Sie L in die Richtung, in der Sie den Ball annehmen möchten.

PASS-SPIEL

Pass

- Kurzer Pass: A
- Langer Pass: B
- Tödlicher Pass: Y

CROSSING

Crossing

Mit L steuern Sie die Flugbahn. Folgende Flanken sind verfügbar:

- Standardflanke: B
- Niedrige Flanke: B, B
- Flacher Ball: B, B, B
- Hohe Flanke: RT + B

SCHIESSEN

Schuss

Schießen Sie mit X und steuern Sie den Schuss mit L. Drücken Sie X, bevor der Spieler den Ball annimmt, um einen Direktschuss, Kopfball oder Volley auszuführen.

KRAFTANZEIGE

Die Länge der Kraftanzeige bestimmt Kraft und Höhe, mit der Sie den Ball schießen oder werfen, und wird über die Länge des Tastendrucks festgelegt.

Nach Erreichen der maximalen Kraft wird die Aktion automatisch ausgeführt, wenn Sie sie nicht rechtzeitig mit der A-Taste abbrechen, um einen Trick auszuführen (siehe Seite 13).



ABWEHRSTEUERUNG

ABWEHRGRUNDLAGEN

Bedrängen

Halten Sie L + A, um den Gegner mit dem von Ihnen gesteuerten Spieler zu bedrängen.

Bedrängen (COM)

Halten Sie X, um den Gegner mit einem COM-Spieler zu bedrängen.

Grätsche

Drücken Sie B, um eine Grätsche zu versuchen. (Vorsicht: Falsches Timing kann schnell zu einer gelben Karte führen!)

Klären

Drücken Sie X, um den Ball tief aus Ihrer Hälfte in Sicherheit zu bringen.

TORWARTSTEUERUNG

Torwart herausholen

Halten Sie Y, um den Torwart aus dem Tor herauszuholen und in Richtung des Balls laufen zu lassen, damit er ihn zurückzuerhalten oder die Optionen eines Stürmers einschränken kann.

Abstoß

Stoßen Sie mit B oder X ab und zielen Sie mit L.

Ball werfen

Benutzen Sie L, um einen Mitspieler in der Nähe anzuvisieren und drücken Sie zum Werfen des Balls A.

HINWEIS: Beachten Sie bitte, dass Sie den Torwart nicht steuern können, wenn Sie zum Beispiel im Modus „Werde zur Legende“ mit einem „Fixierten Cursor“ spielen.

GEMEINSAME STEUERUNG (Angriff/Abwehr)

Sprinten

Halten Sie zum Sprinten RB + L

Spieleranwahl

Drücken Sie LB, um mit dem Cursor zu einem Spieler zu wechseln, der sich näher am Ball befindet.

KOMBINATIONSTRICKS

Wenn Sie im Ballbesitz sind, halten Sie LB und drücken Sie B, B, B oder B, um einen Kombinationstrick auszuführen. Wenn Sie sich mit den Tricks vertraut gemacht haben, können Sie versuchen, eigene Kombinationen zu erstellen und sich einen Vorteil gegenüber der anderen Mannschaft zu verschaffen. Weitere Informationen zu Kombinationstricks finden Sie auf Seite 9.

BEISPIELE FÜR KOMBINATIONSTRICKS

Steuerung	1. Aktion	2. Aktion	3. Aktion	4. Aktion
LB + B	Antäuschung/ Oberkörper im Lauf (R)	Matthews-Finte (R)		
LB + B	Antäuschung/ Oberkörper (L)	Ballstopp und Grätsche (R)	Ballstopp und Grätsche (L)	Zurückziehen (R)

STEUERUNG IN STANDARDSITUATIONEN

Um den Ball anzuschneiden, drücken Sie **L** oder **R** während die Kraftanzeige sichtbar ist.

ECKSTÖSSE

Eckstoß

Drücken Sie **B**, um einen Eckstoß mit Standardflugbahn auszuführen.

Kurze Ecke

Drücken Sie **A**, um einen kurzen Pass zu einem Teamkollegen in der Nähe zu spielen.

FREISTÖSSE: SCHIESSEN

Pass

Drücken Sie **A** für einen kurzen Pass, **V** für einen tödlichen Pass und **B** für einen langen Pass. Der Ball wird in die Blickrichtung des Spielers geschossen.

Schuss

Drücken Sie **X**, um einen direkten Torschuss während eines Freistoßes zu versuchen.

FREISTÖSSE: STEUERUNG DER MAUER

Alle springen hoch

Drücken Sie **X**, um alle Spieler in der Mauer hochspringen zu lassen.

Alle bleiben stehen

Drücken Sie **A**, um alle Spieler in der Mauer stehenbleiben zu lassen.

EINWURF

Einwurf

Drücken Sie **A**, um den Ball zu einem Spieler in der Nähe zu werfen. Halten Sie die Taste länger, um weiter zu werfen.

ELFMETER (die Kamera befindet sich hinter dem Schützen)

NEU

Schütze

Drücken Sie **X**, um zu schießen. Die Schusshöhe wird durch die Länge des Tastendrucks festgelegt. Sie können den Elfmeter steuern, indem Sie **L** in eine beliebige Richtung drücken, während der Spieler zum Ball läuft. Wenn Sie einen Lupfer spielen möchten, halten Sie gleichzeitig **RB** gedrückt.

NEU

Torwart

Um den Ball zu erreichen, drücken Sie **L** in die vermutete Schussrichtung des Schützen. Wenn Sie **L** loslassen, bleibt der Torwart in der Mitte stehen.

ANGRIFFSSTEUERUNG FÜR FORTGESCHRITTENE

DRIBBLING

Langsames Dribbling

RT + **L** halten

Seitwärts-Dribbling

RT + **L** oder **R** halten

Kurzes Schießen

RB (zwei- oder dreimal beim Sprinten)

Langes Schießen

RB + **RT** + **L** oder **R** oder **L** oder **R** (beim Sprinten)

Ballannahme

(**L** loslassen) **RB**

Ballannahme und zum Tor drehen

(**L** loslassen) **RT**

Schießen

(wenn der Spieler steht) **LT** + **B**, **B** oder **R**, **R**

Über Grätsche springen

RT (kurz vor dem Kontakt)

PASS-SPIEL

Pass mit der Hacke

L + **A**

Hoher tödlicher Pass

LB halten + **V**

Doppelpass

LB halten + **A**, **V** (kurz vor der Ballannahme)

Passen und bewegen

RT (nach dem Passen)

Manueller Pass

LT halten + **L** + **A** (oder **V**)

Manueller langer Pass

LT halten + **L** + **B**

Frühe Flanke

LB halten + **B**

BALLANNAHME

Drehen ohne Ballkontakt

RB halten + **L** (in Bewegungsrichtung des Balls)

Durchlassen

L loslassen, **RB** halten (kurz vor Annahme eines Passes)

SCHIESSEN

Präziser Schuss

RT halten, bevor Sie **X** loslassen (während die Kraftanzeige sichtbar ist)

Heber (hoch)

LB halten, **X**

Heber (niedrig)

LB halten, bevor Sie **X** loslassen (während die Kraftanzeige sichtbar ist)



TRICKS UND FÄHIGKEITEN

SCHNELLER ANTRITT-FÄHIGKEITEN (in der Nähe des Gegners)

NEU Schneller Antritt	(wenn der Spieler steht) halten + +
NEU Schneller Antritt (Diagonalmitnahme)	(wenn der Spieler steht) halten + + oder
NEU Sprint	(beim Dribbling) halten +
NEU Sprint (Diagonalmitnahme)	(beim Dribbling) halten, ,

SCHULTERTÄUSCHUNGS-FÄHIGKEITEN

Übersteiger 1	, halten oder halten,
Rückwärts-Übersteiger	, halten oder halten,

ÜBERSTEIGER-FÄHIGKEITEN

Übersteiger 1	oder
Rückwärts-Übersteiger	oder
Übersteiger 2	(beim Dribbling) halten, oder halten,
Angetäuschter Übersteiger	(beim Dribbling) halten, oder halten,
Außenrist-Übersteiger	(beim Dribbling) halten, oder halten,

BALLSTOPP-FÄHIGKEITEN (beim Stehen, wenn nicht anders angegeben)

Ballstopp und Hacke	halten +
Ballstopp und Schieben	halten + oder
L-Finte (Spielfuß rechts)	halten + ,
Ballstopp mit Wende (Spielfuß rechts)	halten + , (oder bei linkem Spielfuß)
Backheel Feint	halten + , oder ,
Hackentrick zur Mitnahme links oder rechts	halten + , oder (funktioniert auch beim Dribbling; umgekehrte Richtungen bei linkem Spielfuß)
Innenpreller	halten + ,
Innenpreller im Lauf zur Diagonalmitnahme	(beim Dribbling) halten + , oder

ELASTICO-FÄHIGKEITEN (beim Dribbling)

Elastico (Spielfuß rechts)	halten + , (umgekehrte Richtungen bei linkem Spielfuß)
Umgekehrter Elastico (Spielfuß rechts)	halten + , (umgekehrte Richtungen bei linkem Spielfuß)

ROULETTE

Roulette	(beim Dribbling) halten +
----------	----------------------------

DREHUNG

Überkreuz-Drehung	(beim Dribbling) halten + , oder ,
-------------------	--------------------------------------

SCHNIPSER-FÄHIGKEITEN

Vorwärtsschnipser	halten + , oder
Regenbogenschnipser	halten, ,

SEITWÄRTS-DRIBBLING

Seitwärts-Dribbling	halten + oder
Seitwärts-Übersteiger-Dribbling	(beim linken Seitwärts-Dribbling) halten + , (oder umgekehrte Richtung bei Bewegung nach rechts)
Seitwärts-Übersteiger	(beim linken Seitwärts-Dribbling) halten + , (oder umgekehrte Richtung bei Bewegung nach rechts)

ABWEHRSTEUERUNG FÜR FORTGESCHRITTENE

FORTGESCHRITTENE ABWEHR

NEU Verzögerung**NEU** Steuerung freier Spieler

TOWARTSTEUERUNG

Ball fallenlassen

Torwart steuern (nicht in Onlinespielen)

RT halten + **A** (beim Verteidigen)**R** (in Richtung des Mitspielers, den Sie steuern möchten)**RB** (ohne weitere Eingaben)**LB** + **R**, **L** (**LB** + **R** erneut, um Steuerung freizugeben)

Steuerung für Fortgeschrittene (Standardsituationen)

Eckstoß

- Niedrige Flanke: **L** halten + **B**
- Auf dem Boden: **L** halten + **B**

Freistoß: Langer Pass

- Hoher Ball: **RT** halten + **B**
- Niedriger Ball: **L** halten + **B**
- Auf dem Boden: **L** halten + **B**

Freistoß: Schießen

- Starker Schuss: **RT** halten + **X**
- Relativ stark: **X**, **Y**
- Normal: **X**
- Relativ schwach: **X**, **A**
- Schwacher Schuss: **L** halten + **X**

Flutterball-Freistoß

X, **X** (beim Berühren des Balls)

Spieler und Position ändern

LB + **RB** (Optionen durchschalten)

Zweiter Spieler führt Freistoß aus

LB halten + **B** oder **Y** oder **X**

Zweiter Spieler gibt den Ball ab

LB halten + **A** (danach kann der erste Spieler den Ball abgeben/schießen)**NEU** Spieler zur Mauer hinzufügen/aus der Mauer entfernen**LT** (Spieler zur linken Seite hinzufügen) oder **RT** (Spieler zur rechten Seite hinzufügen)

Nach vorn laufen: Andere Spieler springen

B

Nach vorn laufen: Andere Spieler bleiben stehen

B + **A**

Zufällig

Ohne Eingabe führen die Spieler eine zufällige Aktion aus

NEU Durch die „Steuerung freier Spieler“ in Standardsituationen können Sie Spieler steuern, die nicht im Ballbesitz sind, indem Sie **B** in ihre Richtung drücken. Drücken Sie danach **B** oder **A**, um den Freistoßspieler den Ball an ihn abgeben zu lassen. Bei Einwürfen drücken Sie **A**.

SPEZIALTECHNIKEN UND -STEUERUNGEN

Schuss-/Pass-Finte

Superkontrolle

Spieler steuern, während der Ball in der Luft ist

Schneller Neustart

NEU Schwalbe**NEU** Mitspieler-Steuerung (unterstützt)***NEU** Mitspieler-Steuerung (manuell)***NEU** Standardtaktik 1–4 ändern**NEU** Taktiken aktivieren/abbrechen**NEU** Offensiv-Ausrichtung ändern**A** (wenn die Kraftanzeige sichtbar ist)**RB** + **RT** (bricht alle Aktionen außer Schüssen/langen Pässen ab)**RT** halten + **L** (Spieler in der Nähe des Balls steuern)**L** + **A** oder **Y****LB** + **LT** + **L** + **R****L** halten + **R** (in Richtung des Mitspielers, um ihn in die gegnerische Hälfte laufen zu lassen)**R** halten + **B** (in Richtung des Mitspielers; danach können Sie die Steuerung mit **B** übernehmen)

Steuerkreuz ➡ (siehe „Standardtaktiken“ auf Seite 12)

Steuerkreuz ↑ oder ← oder ↓ drücken, um Taktiken zu aktivieren/abzubrechen

• Erhöhen: **LT** halten + Steuerkreuz ↑• Verringern: **LT** halten + Steuerkreuz ↓

* Die Mitspieler-Steuerung können Sie entweder "unterstützt" oder "manuell" ausführen. Standardmäßig ist sie auf "unterstützt" eingestellt. Möchten Sie lieber "manuell" steuern, was Ihnen mehr spielerische Möglichkeiten eröffnet, so ändern Sie bitte die Einstellung in "Persönliche Daten"/"Tastenkongfiguration".

Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

ANSCHLIESSEN

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

JUGENDSCHUTZ

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf.

Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

ONLINE-VORBEREITUNGEN UND WICHTIGE INFORMATIONEN

Einzelheiten zu Betriebsrichtlinien, die Vereinbarung über Onlinedienste, wichtige Informationen sowie Hinweise über benötigte Geräte und Netzwerkumgebungen finden Sie auf dem offiziellen PES 2012-Portal unter:

www.konami.jp/we/online

Nachdem Sie den Online-Modus gestartet haben, wird eine Reihe von Informationen angezeigt, darunter Wartungszeiten und Wettbewerbspläne.

Wenn Sie mit PES zum ersten Mal online gehen, müssen Sie Ihre persönlichen Nutzerdaten erstellen, die später nicht mehr gelöscht werden können. Danach können Sie unter Berücksichtigung folgender Punkte spielen:

- Halten Sie sich bitte an entsprechende Gesetze und Dienstvereinbarungen, wenn Sie online spielen. Seien Sie anderen Benutzern gegenüber bitte IMMER FREUNDLICH.
- Wenn Sie ein drahtloses Netzwerk verwenden, kann die Verbindung unter Umständen durch elektrische Geräte wie zum Beispiel Mikrowellen und schnurlose Telefone unterbrochen werden.
- Die Verbindung während eines Spiels bitte NICHT ABSICHTLICH TRENNEN.
- Stellen Sie sicher, dass Sie genug Zeit haben, um Ihre Spiele abzuschließen.
- Spielen Sie hart, aber bleiben Sie fair!

ONLINE-MODI

Sie haben die Wahl zwischen folgenden Online-Modi:

Schnelles Spiel: Spielen Sie eine Onlinepartie nach Ihren Vorgaben. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, mithilfe von Filtern nach bestimmten Gegnern zu suchen. In diesem Modus können bis zu acht Spieler teilnehmen (vier pro Team).

Spiel-Lobby: Erstellen Sie einen „Spielraum“ und suchen Sie nach anderen Nutzern, die sich Ihrem Spiel anschließen können. Als Alternative können Sie den Spielraum eines Onlinenutzers betreten.

Wettbewerbe: Stellen Sie Ihr Können in Online-Wettbewerben auf die Probe! Da die Wettbewerbe nach einem festen Plan stattfinden, ist es wichtig, die genauen Zeiten zu kennen.

Meister-Liga Online: Dieser Modus ähnelt von der Struktur her dem viel gelobten Offline-Original. Der wichtigste Unterschied besteht jedoch darin, dass Sie gegen andere Onlinenutzer antreten!

Erstellen Sie Ihre eigene Mannschaft, kaufen Sie die richtigen Spieler auf dem Transfermarkt ein und führen Sie Ihren Verein zu Ruhm und Ehre.

Legenden: Tun Sie sich mit bis zu drei weiteren Onlinenutzern zusammen und gehen Sie als Alter Ego aus „Werde zur Legende“ oder „echter“ Spieler auf den Platz, um zum Beispiel gegen andere Teams in 4-gegen-4-Spielen anzutreten.

Online-Modi (Fortsetzung)

Community: In der Community können Sie sich mit Ihren Freunden treffen und unterhaltsame Partien in allen Modi und nach beliebigen Regeln spielen. Sie haben auch die Möglichkeit, mit anderen Nutzern in einem „Legenden“-Spiel anzutreten, oder gegen eine andere Community zu kämpfen!

Höhepunkte des Finales: Erleben Sie die schönsten Momente aus den Finalspielen der Onlinewettbewerbe.



Tipps der Trainer

- Daten aus der Offline-Version der „Meister-Liga“ und des Stadien-Editors können online nicht verwendet werden.
- Im Online-Modus entwickeln sich und altern die Spieler nicht.

HÖFLICHKEITSSYMBOL

Das in der Online-Lobby angezeigte Höflichkeitssymbol spiegelt das Verhalten des Nutzers wieder. Normalerweise steht das Symbol für den Status „uneingeschränkt“. Dies kann sich jedoch durch Abbrüche mitten im Spiel ändern, woraufhin sich das Symbol verformt und Ihr Status nun „eingeschränkt“ ist. In diesem Fall können Nutzer von der Teilnahme an Wettbewerben ausgeschlossen werden und haben eventuell Probleme, Gegner zu finden. Vermeiden Sie also Verbindungsabbrüche in Spielen unter allen Umständen!

Als „eingeschränkter“ Nutzer können Sie den ursprünglichen Status wiederherstellen, indem Sie eine bestimmte Anzahl an Spielen ordnungsgemäß abschließen.



Normal



Eingeschränkt

WICHTIGER HINWEIS ZU BELÄSTIGUNGEN UND SCHUMMELN

Konami behält sich das Recht vor, Personen zu bestrafen oder auszuschließen, die schummeln oder per Chat-Funktion andere Spieler belästigen. Die Strafe wird von Konami festgelegt und kann zu einem vorübergehenden oder dauerhaften Ausschluss von der Nutzung der Chat-Funktion oder des Online-Spiels (auch ohne vorherige Warnung) führen.

Wir danken für Ihr Verständnis und Ihre Fairness.

Konami Digital Entertainment GmbH

President: Kunio Neo

General Manager: Martin Schneider

Senior European Brand Managers & PES Project Leaders: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

Brand Coordinator: Martin König

Special Thanks: Hiroya Fujimura, Yukako Hamaguchi, Toru Kato, Hajime Matsumaru, Mika Mizuo, Mitsuru Nakada, Ippei Nio, Shingo "Seabass" Takatsuka (all KDE-J) and all members of the Winning Eleven/Pro Evolution Soccer Team | Borja de Altolaguirre, Christoph Bergholz, Wolfgang Ebert, Su-Yina Farmer, Scott Garrod, Pierre Ghislandi, Stéphanie Hattenberger, Christopher Heck, Jamie Ingram, Gavin Johnson, Richard Jones, Steve Key, Hans-Jürgen Kohrs, Stefanie Ollesch, Christian Pfeffer, Florian Stronk, Ella Siebert, Katja Torrini, Mercedes Gómez Varela, Daniel Voigt, Verena Wahl, OCS Europe and everyone@KDEE | Simona Bassano, William Capriata, Fabrizio Faraoni & Rodolfo Rolando (Halifax) | Isabel Oliveira, Pedro Resende, Ivo Silva & Joaquim Silva (Ecofilmes), Eugene Popov & Mihail Zaharov (SoftClub), Silvia Keiser (T.E.A.M.) | Lars Bretscher, Emmanuel Homaïdan, Hampus Löfkvist (UEFA) | Steve Merret (Voltage PR) | all@an.x | all@MSM | SIA, AAA & AAA, and of course all our loyal fans plus everyone joining the beautiful world of PES this year!

Manual Design: an.x | **Manual Translation:** MSM GmbH

This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, and Predator are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. F50 and adizero are trademarks of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFA and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF. © 2011, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen-Siegertsbrunn. © The Football Association Ltd 2011. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. © FFF Officially licensed by FIGC. © 2009 JFA. © 2001 Korea Football Association. Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF). Producto oficial licenciado RFEF. Campeonato Nacional de Liga BBVA. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. www.lfp.es. © 2002 Ligue de Football Professionnel. Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. Official Licensed Product of A.C. Milan. Manchester United crest and imagery © MU Ltd. Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. TOTTENHAM, TOTTENHAM HOTSPUR are used "under licence from Tottenham Hotspur Plc". © Adagp, Paris 2011./Macary - Zublena & Regemba - Costantini, Architects. Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2011 Konami Digital Entertainment